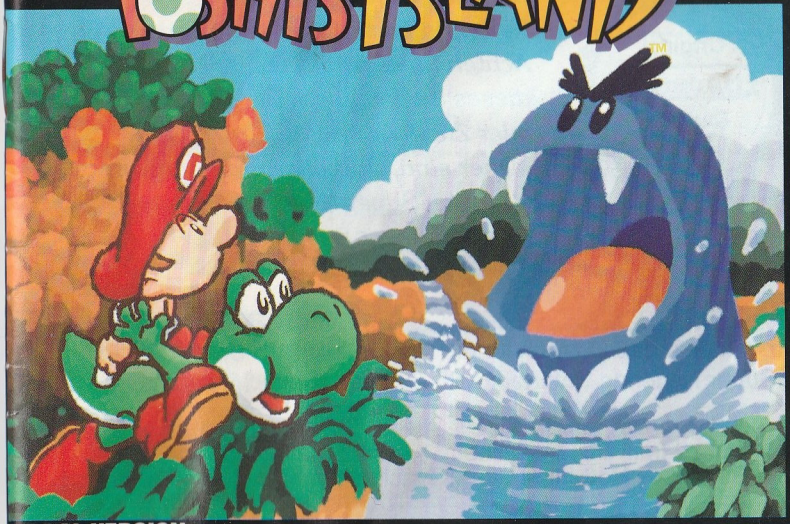
G/SNSP-YI-NOE

Nintendo®

SUPER MARIO WORLD 2™ YOSHI'S ISLAND™



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Yoshi's Island™ Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1995 Nintendo Co., Ltd.

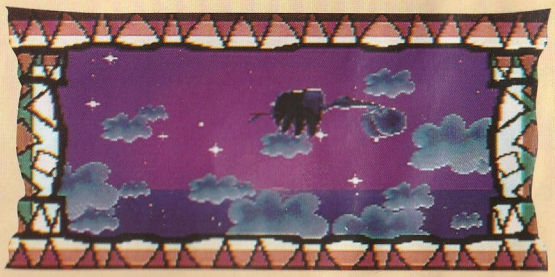
Inhaltsverzeichnis

Die Geschichte 3
Controller-Funktionen 7
Bevor Du loslegst 9
Die Level-Auswahl 10
Denke daran! 11
Gegenstände 13
Das Zieltor und der Score 14
Die Bonus-Spiele 15
Lasse nichts aus 17
Wassermelonen und Spezialattacken 18
Metamorphosen 19
Schlüssel, Türen und kleine Mini-Spiele 20
Spezial-Gegenstände 22
Auswirkungen der Spezial-Gegenstände 23

Die Geschichte

Dies alles geschah vor langer, langer Zeit...
Es ist die Geschichte eines Babys und eines kleinen Dinosauriers...

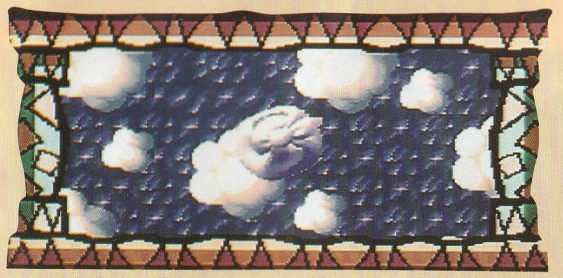
Ein Storch fliegt über die morgendliche Inselidylle der Yoshi-Inseln. Im Gepäck hat er zwei Babys, die schleunigst zu ihren Eltern gebracht werden sollen.



Plötzlich flattert etwas durch die Wolken und stürzt sich auf den gefiederten Boten!

„SSCCRREEEEECH!!! Das Baby gehört mir!“, hallt es durch die Luft.

Die seltsame Kreatur schnappt sich eines der Babys und verschwindet im Morgengrauen.



Oh je!
Das zweite Bündel fällt unbeachtet durch die Wolken in das offene Meer...

Hinter dem feigen Anschlag steckt Kamek, der böse Magikoopa aus Bowsers Königreich. Letzte Nacht erfuhr er von der Geburt der Zwillinge und fürchtet nun, daß sie Unheil über das Königreich bringen könnten. Sein heimtückischer Anschlag gelingt nur teilweise. Auf seinem Rückweg in sein Schloß bemerkt er, daß eines der Bündel fehlt. Tobend ruft er seine Toadies zusammen.

Ab mit euch! Findet das andere Baby!! Laßt es nicht zu seinen Eltern. Niemals!

Zur gleichen Zeit plumpst Baby Mario doch nicht ins Meer...sondern landet sicher auf dem Rücken eines verdutzten Yoshis. Gleich daneben fällt auch eine Karte...

Die Yoshi-Insel ist ein wahres Paradies. Hier lebt die gesamte Yoshi-Familie und alle genießen ein fröhliches und ruhiges Dasein. Doch nun herrscht helle Aufruhr und noch während die Yoshis aufgeregt durcheinanderreden, zeigt Baby Mario mit seinem Finger bestimmend in eine Richtung.

Tatsächlich! Das Baby kann den Aufenthaltsort des zweiten Babys fühlen. Alle Yoshis einigen sich schnell darauf, dem Baby zu helfen und sich bei diesem aufregenden Abenteuer abzuwechseln.

Der grüne Yoshi gewinnt das Strohhalmziehen und darf anfangen.

Controller-Funktionen

Werde zum Meister im Eierwerfen!

Drücke ◄ oder ► um Dich zu bewegen

Drücke ▲ um durch Türen zu gehen

Drücke ▼ um Dich zu ducken

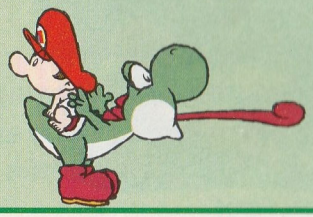
Pause

Score einblenden

Spezial-Gegenstand wählen

Yoshi streckt seine Zunge in die Richtung, in die Du drückst, ausgenommen nach unten.

Gegner schnappen



Drücke nach ▼, um einen Gegner im Mund in ein Ei zu verwandeln.

Eier legen

EIER WERFEN

Mit dem L- oder R-Knopf stoppst Du die Bewegung des Fadenkreuzes. Drücke ▲, um das Fadenkreuz direkt über Deinen Kopf zu stellen.

Für den Eierschuß gibt es zwei unterschiedliche Controller-Belegungen. (Siehe Seite 10).

Drücke ▼, um den Wurf zu annullieren.

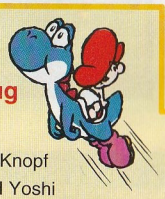
Nummer 1: Einfach

Aktiviere das Fadenkreuz mit dem A-Knopf. Drücke erneut A, um das Ei zu werfen.

Nummer 2: Schwierig

Halte den A-Knopf gedrückt, um das Fadenkreuz zu aktivieren. Das Ei fliegt los, sobald Du den A-Knopf wieder losläßt.

Flatterflug



Halte den B-Knopf gedrückt und Yoshi strampelt einige Zeit durch die Luft.

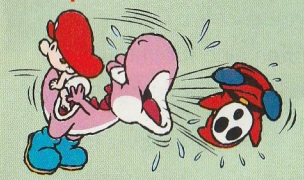
Streng Dich an!

Drücke ▼, während Yoshi in der Luft ist, um auf den Boden zu donnern.

Donner auf den Boden!!

Oder spucke ihn mit dem Y-Knopf wieder aus.

Ausspucken



Oder drücke Y mit einer Wassermelone im Mund, um Kerne, Feuer oder anderes zu spucken.

Spezialattacke

Bevor Du loslegst

Nach jeder durchgespielten Stage werden Dein Spielstand und Dein jeweiliger Score automatisch abgespeichert.

Der Sprachauswahl-Bildschirm

Wenn Du dieses Spiel zum ersten Mal spielst, erscheint der Sprachauswahl-Bildschirm automatisch. Wähle eine Sprache mit ▲ und ▼ auf dem +. Drücke "START", um das Spiel zu beginnen. Während Du Dich im Demo- oder im Titelbildschirm befindest, kannst Du "SELECT" drücken, um den Sprachauswahl-Bildschirm wieder aufzurufen.

Wähle einen der Speicherplätze für Dein Spiel.
Insgesamt hast Du die Wahl zwischen drei Speichermöglichkeiten.

Du kannst die gespeicherten Daten innerhalb der Plätze kopieren und so das Spiel eines Freundes weiterspielen.

Jeder Speicherplatz läßt sich löschen. Gelöschte Daten sind für immer verloren, überlege es Dir also gut.

DIE LEVEL-AUSWAHL

Yoshi´s Island besteht aus 6 Welten mit jeweils 8 Stages. Setze den Cursor auf die Stage, die Du spielen möchtest.

Die bereits durchgespielten Stages erscheinen in Farbe. Du kannst sie so oft spielen, wie Du nur möchtest.

Bewege den Cursor hierauf, wenn Du eine der anderen Welten besuchen möchtest.

Endgegner erwarten Dich immer in der 4. und 8. Stage einer jeden Welt.

Erst wenn Du bestimmte Voraussetzungen erfüllt hast, erscheinen hier Symbole. Hier verbirgt sich eine besondere Überraschung.

Score:
Hier siehst Du den High Score jeder durchgespielten Stage. (Siehe Seite 14.)

Controller-Typen

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, Eier zu werfen. Wähle diejenige, die Dir am besten gefällt.

Denke daran!

Solltest Du getroffen werden, schwebt Baby Mario von Yoshis Rücken. Achte auf den Sternenzähler!

Eine Stage ist beendet, sobald Du durch den Ring am Ziel springst und Baby Mario dem nächsten Yoshi überreichst.

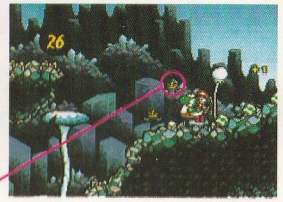
Schwebt Baby Mario von Yoshis Rücken, startet sofort ein Countdown und Dir bleibt nicht mehr viel Zeit, die beiden zu vereinen. Kameks Toadies warten nur darauf, Baby Mario zu entführen.

Warte nicht, bis der Sternenzähler Null erreicht...

YOSHIS EINFANG-TECHNIKEN

Wenn Baby Mario davonschwebt, kannst Du ihn mit einem gezielten Ei-Schuß in Deine Nähe holen. Zusätzlich kann Yoshi Baby Mario einfangen, indem er springt und seine Zunge nach oben streckt.

Erhöhe den Sternenzähler mit Sternen. Maximal lassen sich davon 30 einsammeln.



Ein Stern

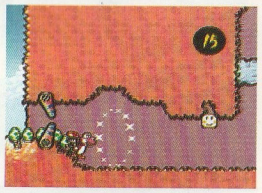
Der Countdown beginnt bei 10.

Fängst Du Baby Mario wieder ein, wenn der Sternenzähler bereits unter 10 ist, erholt sich dieser langsam.

Der Sternenzähler erholt sich immer nur bis 10.

Die Sternenringe

Du findest einen solchen Ring (rechtes Bild) in jeder Stage. Solltest Du vor dem Ende der Stage versagen, startest Du wieder an dieser Stelle.



Der Sternenring wird aktiviert, indem Du durchspringst. Außerdem erhältst Du 10 zusätzliche Sterne.

Hast Du alle Versuche verbraucht, bevor die Stage beendet ist, startest Du allerdings erneut am Anfang dieser Stage.

GEGENSTÄNDE

Münzen:

Sie sind einfach überall. Für 100 gibt´s ein 1Up

Rote Münzen:

Unter den normalen Münzen sind in jeder Stage 20 rote Münzen versteckt. Sie werden wie normale Münzen behandelt. Am Ende werden sie allerdings zu Deiner Punktzahl hinzugezählt.

Eier (bis zu 6 Stück kann Yoshi tragen):

Für jeden Gegner, den Yoshi verschlingt, legt er ein Ei. Auch spezielle Blöcke liefern Eier. Durch Verschießen der Eier (ausgenommen von den grünen), erscheinen Gegenstände.

Gelbes Ei

Münze

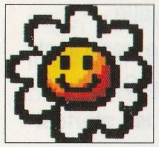
Rotes Ei

2 Sterne

Blinkendes Ei

Rote Münze

Blumen:



Finde alle 5 Blumen in jeder Stage für ein 1Up! Sie bringen außerdem jede Menge Punkte.

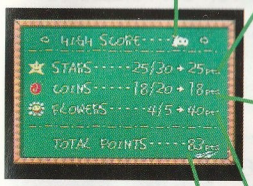
Das Zieltor und der Score

Einen perfekten Score von 100 Punkten zu erhalten, ist gar nicht so einfach. Versuche, erst einmal die Stages so durchzuspielen.

Sobald Du durch den „ZIEL!"-Ring springst, wird Baby Mario dem nächsten Yoshi überreicht. Gleichzeitig aktivierst Du das Zieltor-Roulette. (Siehe Seite 15.)

PUNKTE-TAFEL

Die Punkte-Tafel erscheint, wenn Du das Zieltor erreicht hast. Dein Score wird wie folgt errechnet:



- High-Score für die Stage
- Anzahl verbleibender Sterne auf dem Sternenzähler. (Maximal 30)
- Anzahl gefundener roter Münzen. (Maximal 20)
- Anzahl eingesammelter Blumen. (10 Punkte pro Blume; Maximal 50 Punkte)
- Gesamte Punktzahl

Der Score erscheint ebenfalls im Pausen-Bildschirm. Ein perfekter Score beträgt 100 Punkte.

DIE BONUS-SPIELE

Alle eingesammelten Blumen erscheinen auf dem Zieltor. Bleibt der Roulette-Zeiger auf einer der Blumen stehen, kommst Du in die Bonus-Runde.

Glückskarte

Wähle eine Karte und erhalte den darauf abgebildeten Gegenstand. Siehst Du allerdings Kameks Gesicht, bekommst Du nichts.

Rubbele und Zittere

Rubbele drei Boxen auf. Die Anzahl zusätzlicher 1Ups hängt von der Anzahl der aufgedeckten Mario Babys ab.

Einarmiger Bandit

Drücke einen beliebigen Knopf, um den einarmigen Banditen zu stoppen. Die richtige Kombination bringt haufenweise Extra-Leben.

Karten schnipsen

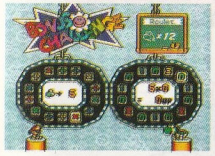
Nichts für Kameks Toadies Karten.

Deck die Karten auf und sammle die Gegenstände, bis Du auf Kamek triffst. Allerdings verlierst Du alle bis dahin gefundenen Gegenstände. Um rechtzeitig aufzuhören, drehe einfach das Ende-Symbol in der Mitte um. Schaffst Du es, alle Karten (außer Kamek) umzudrehen, erhältst Du eine spezielle Bonus-Überraschung.

Memory

Drehe die Karten paarweise um. Merke Dir, wie sie verteilt sind und finde die Paare. Aufgedeckte Gegenstände darfst Du behalten und auch hier gibt es bei einem Aufdecken aller Paare eine Überraschung.

Roulette



Bestimme zunächst Deinen Einsatz mit dem Steuerkreuz und lasse dann das Roulette drehen. Versuche, die Kombination von X und O zu vermeiden. Das Ergebnis der Gleichung wird Dir als 1Ups gutgeschrieben.

Lasse nichts aus!

Im Laufe des Spiels wirst Du eine Menge Tricks lernen und Rätsel lösen. Lasse nichts unversucht, ansonsten könnte es passieren, daß Du irgendwo stecken bleibst.

Info-Block

Triff mich, um einen Tip zu bekommen.

Flügel-Wolke

Triff sie mit einem Ei, um Sterne, Münzen, Treppen, Plattformen oder andere Sachen zum Vorschein zu bringen.

Schalter

Hüpfe auf ihn drauf und für eine kurze Zeit werden Geheimtüren angezeigt oder es passiert ähnliches, wie bei einer Flügel-Wolke.

Pfeil-Wolke

Beschieße sie mit einem Ei und dieses saust weiter in die Richtung, in die der Pfeil zeigt.

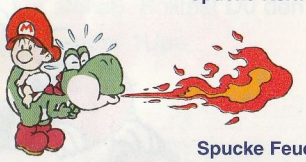
WASSERMELONEN UND SPEZIALATTACKEN

In einigen Stages findet Yoshi Wassermelonen. Es gibt sie in drei besonderen Varianten. Nimmt Yoshi eine davon in sein Maul, ist er imstande, mit Hilfe des Y-Knopfs eine Spezial-Power zu spucken (Wassermelonen können nicht in Eier verwandelt werden).

Knatterkürbis

Spucke Kerne

Feuermelone



Spucke Feuer

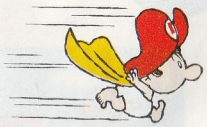
Eismelone

Spucke Eis

SUPER STERNE UND SUPER BABY MARIO

Schnapp Dir einen Super-Stern und Baby Mario wird für eine kurze Zeit unbesiegbar. Seine Gegner sind dann kein Problem mehr! Für Super Baby Mario ändern sich die Controller-Funktionen.

RENNEN



Y-Knopf

WÄNDE ERKLIMMEN

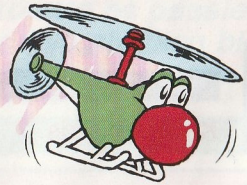
Halte ◄ oder ► auf dem Steuerkreuz gedrückt.

SEGELN

Halte den B-Knopf gedrückt.

METAMORPHOSEN

Berühre eine Zauberblase und mit Yoshi geschieht eine seltsame Metamorphose. Für eine begrenzte Zeit läßt sich nun so die Umgebung erkunden.



Heliyoshi

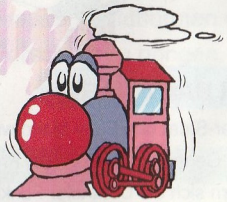
Fliege ihn mit dem Steuerkreuz.

Wühlyoshi

Grabe Dich mit dem Steuerkreuz durch.

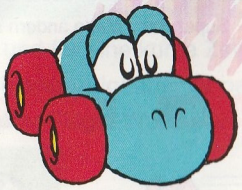
U-Yoshi

Torpedos schießt Du mit dem B- oder Y-Knopf.



Lokoyoshi

Bringe ihn mit dem B- oder Y-Knopf in Fahrt.



Autoyoshi

Auch hier ist der B- oder Y-Knopf gefragt.

Alle Metamorphosen sind von begrenzter Dauer. Finde einen Yoshi-Block und berühre ihn, um Yoshi vorzeitig zurückzuverwandeln. Dadurch wird Baby Mario gleichzeitig an Deinen aktuellen Standort teleportiert.

Schlüssel, Türen und Mini-Spiele

Zusätzliche Gegenstände oder 1 Ups gibt es nicht nur in Bonus-Spielen.

Finde und hole Dir einen Schlüssel, wenn Du vor verschlossener Tür stehst. Dahinter verbergen sich öfters Mini-Spiele (Drücke das Steuerkreuz nach oben, wenn Du vor der Tür stehst). Solltest Du den Kampf gewinnen, winken Spezial-Gegenstände oder 1Ups.

Ein Schlüssel wird benötigt

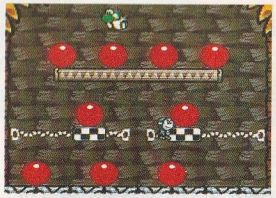
Ballon Duell

Du hast nur wenig Zeit, die Knöpfe in der am Bildschirm angezeigten Reihenfolge zu drücken.

Schaffst Du es, wirfst Du den Ballon zum Gegner. Mit der Zeit bläht sich der Ballon immer weiter auf und explodiert. Geschieht dies auf Deiner Seite, hast Du verloren.

Von diesem Spiel gibt es noch eine längere Variante mit komplizierteren Knopf-Reihenfolgen.

Peng Bumm



Lasse möglichst viele Ballons mit der Stampfattacke (Springe und drücke ▼) zerplatzen! Wer als erster den Bonus-Ballon findet, gewinnt!

Goldregen

Schnapp´ Dir mehr Münzen als Dein Gegner, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Melonenkerne spucken

Nimm eine Melone in den Mund und spucke die Kerne auf Deinen Gegner. Wenn seine Energie-Anzeige auf „0“ steht, hast Du gewonnen.

Spezial-Gegenstände

Die Auswahl der Spezial-Gegenstände tätigst Du im Pausen-Bildschirm. Sie können sich in besonders schwierigen Situationen als äußerst hilfreich erweisen.

Spezial-Gegenstände können jederzeit eingesetzt werden, ausgenommen Du bist gerade im Kampf mit einem Endgegner. Wähle rechts unten im Pausen-Bildschirm einen Gegenstand, um ihn einzusetzen.

Pausen-Bildschirm

Mit dem Start-Knopf unterbrichst Du das Spiel und nimmst es wieder auf. Zusätzlich kannst Du im Pausen-Bildschirm einer bereits durchgespielten Stage mit Hilfe des Select-Knopfs zurück zur Level-Auswahl gelangen.

Anzahl verbleibender Yoshis

Anzahl eingesammelter Münzen

Aktuelle Countdown-Anzeige

Eingesammelte Spezial-Gegenstände

Nur drei davon werden gleichzeitig gezeigt, obgleich hier bis zu 22 abgelegt werden können. Schau sie dir mit ◄ oder ► an und wähle einen davon mit dem A-Knopf.

AUSWIRKUNGEN DER SPEZIAL-GEGENSTÄNDE

10 Punkte-Stern:

Der Sternenzähler erhöht sich um 10.

20 Punkte-Stern:

Der Sternenzähler erhöht sich um 20.

Max.-Ei:

Yoshi erhält eine ganze 6er-Ladung Eier.

Überall-POW:

Sämtliche Gegner auf dem Bildschirm verwandeln sich in Sterne.

Geflügelte Wolken-Macher:

Alle Gegner auf dem Bildschirm werden zu geflügelten Wolken.

Lupe:

Klasse, nun siehst Du alle versteckten roten Münzen in der Stage.

Super-Knatterkürbis:

Yoshi hat plötzlich eine grüne Wassermelone im Maul und kann Kerne spucken.

Super-Feuermelone:

Yoshi hat plötzlich eine rote Wassermelone im Maul und kann den Gegnern einheizen.

Super-Eismelone:

Yoshi hat plötzlich eine blaue Wassermelone im Maul und kann Gegner einfrieren.

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN GERMANY